



UNIVERSIDAD
ICESI

REQUERIMIENTOS FUNCIONALES

Danna A. Espinosa

Carlos J. Bolaños

Cristian F. Perafan

Computación y Estructuras Discretas I

Universidad Icesi

Profesor: Uram Anibal Sosa

Requerimientos :

Módulo interfaz gráfica:

IG1. El sistema debe permitir seleccionar una ciudad de partida. (Funcional)

IG2. El sistema debe permitir seleccionar una ciudad de finalización. (Funcional)

Módulo Visualización:

VS1. El sistema debe permitir la visualización de la ruta más corta para cada ciudad de partida y finalización que escoja el usuario. (Funcional)

Módulo Recorrido:

RC1. El sistema debe permitir implementar al menos dos algoritmos para solucionar el problema del camino más corto. (No funcional)

Módulo Adaptabilidad:

AD1. El sistema debe ser flexible a posibles cambios en la implementación de nuevas funcionalidades. (No funcional)

AD2: Los algoritmos de grafos deben funcionar para varios tipos sin problema. (No funcional)

Módulo de distribución:

DS1: El sistema debe permitir ubicar de manera aleatoria a los amigos de Phineas y Ferb en los países disponibles. (Funcional)

Nombre o Identificador	IG1.		
Resumen	Iniciado el programa, el sistema debe permitir al jugador seleccionar una ciudad de partida para iniciar el proceso de movimiento entre los países.		
Entradas	Nombre	Tipo	Condición
	País de partida	ComboBox	
Actividades generales necesarias para obtener resultados	1. Seleccionar el país deseado. 2. Ubicar al jugador en dicho país.		
Resultado o postcondición	País de partida seleccionado.		
Salidas	Nombre	Tipo	Condición

Nombre o Identificador	IG2.		
Resumen	Seleccionado el país de partida. El sistema debe permitir el país al cual se va a ir (es decir, al cual vamos a movernos).		
Entradas	Nombre	Tipo	Condición
	País de finalización	ComboBox	
Actividades generales necesarias para obtener resultados	1. Seleccionar el país deseado 2. Se debe iniciar el proceso de movimientos en el mapa. (Ver VS1).		
Resultado o postcondición	País de finalización seleccionado.		

Salidas	Nombre	Tipo	Condición

Nombre o Identificador	VS1.		
Resumen	El sistema debe permitir la visualización de la ruta más corta para cada ciudad de partida y finalización que escoja el usuario.		
Entradas	Nombre	Tipo	Condición
	Iniciar recorrido	Button	
Actividades generales necesarias para obtener resultados	1. Iniciar el proceso de visualización 2. Mostrar la ruta más corta hacia el país de destino.		
Resultado o postcondición	Ruta más corta hacia el país de destino.		
Salidas	Nombre	Tipo	Condición
	Ruta	String	

Nombre o Identificador	DS1.		
Resumen	Al iniciar el programa, el sistema debe ubicar de manera aleatoria a los amigos Phineas y Ferb en los países habilitados. Solo puede haber un personaje por país.		
Entradas	Nombre	Tipo	Condición
Actividades generales necesarias para	1. Ubicar de manera aleatoria a cada uno de los personajes en un país.		

obtener resultados			
Resultado o postcondición	Personajes ubicados de manera aleatoria.		
Salidas	Nombre	Tipo	Condición